

CZERWIEC 2005 | Numer 3

PODtext



Fot. Toudi

RoSs

POD**stępn**iak

"Trzyyyyy... TRZYYYY... TRZYYYYYYY!!"

- jak mawiała pewna Pani z reklamy batona. :)

Witajcie w trzecim numerze naszego w pełni amatorskiego zinu PODtext. Wraz z nim wprowadziliśmy szereg zmian. Jak mawiał nasz redakcyjny kolega w jednym ze swoich poprzednich artów - Panta Breja. Tak jak pogoda za oknem tak i reszta, chce czy nie chce, musi się zmieniać. Z nami jest o tyle fajniej, że jesteśmy w stanie kontrolować zmiany i kierunkować je w tę lepszą stronę.

Pierwszą taką zmianą jest chęć wprowadzenia PODstępnia. Od dzisiaj przy każdym numerze któryś z redaktorów będzie się z wami ładnie witał i mówił co u nas leci. Liczymy na to, że w ten sposób zyskamy ludzką twarz i sprawimy, że będziemy bliżej czytelników. A propos bycia blisko - w tym numerze nie ma już żadnej ściemy. Jak z resztą łatwo było zauważyć listy do redakcji w poprzednim numerze były fałszywe, przepełnione głupotami oraz niepoprawną polszczyzną. Wiemy, że bardzo Wam się podobało, ale niestety obstawiamy za byciem autentycznym. I tak oto pierwszy raz w historii PODtextu dostaliśmy pierwsze listy, które zamieszczamy. Bardzo się z nich cieszymy (nie tylko dlatego, że były głównie pochlebne) i liczymy na kolejne wasze sugestie i uwagi. Pragniemy abyście włączyli się do naszego redakcyjnego życia i wspierali go ciepłym jak i szorstkim słowem. Dodatkowo chcemy jak najbardziej ułatwić Wam życie i wzbogacić naszego PDF-a w podstawowe funkcje, które o dziwo umknęły nam w poprzednich numerach.

A teraz szerzej na temat wspierania. Jeśli macie ochotę pisać do PODtextu to wiedźcie, że niewiele Wam stoi na drodze. Jedyne wymogi, jakie mamy to około-maturalny poziom znajomości polszczyzny oraz chęć przekazania czegoś wartościowego. Możecie też nas wspierać poprzez rozgłaszanie znajomym o naszej obecności bądź zamieścić jeden z naszych bannerów, które dostępne są pod adresem <http://www.dpir.bo.pl/>.

A teraz najważniejsze - co w numerze...

* **Władcy Ziemniaków** - czyli wrażenia z gry Dungeon Lords. IronWolf wymęczony przez życie na Polibudzie Warszawskiej postanawia chwilowo odsapnąć od filozoficznych wykopów i bierze się za rozpracowywanie produkcji elektronicznej.

* **Wieża** - czy warto uwierzyć i pograżyć się w takich drukach jak Paulo Coelho - Podręcznik Wojownika Światła, George Orwell - Rok 1984 oraz Waldemar Łysiak - Kolebka podpowie wam UszaQ.

* **Retrospekcja** - kto, jak gdzie i kiedy. Czyli wiele ciekawych informacji o projekcie Blues Brothers, który błędnie jest rozpatrywany głównie jako film.

* **Offtopic** - jak każdy piszący pod publikę zin byliśmy zmuszeni choć wspomnieć o III Epizodzie Gwiazdnych Wojen George'a Lucasa. ;)

* **Formoff** - wstęp do przyszłych wykładów psychologicznych człowieka, który psycholi widzi na co dzień - Foxa. ;)

* **Krypta** - lekkostrawny tekścik na deser, który przedstawia najgłośniejsze wybryki w showbussinesie dokonywane przez Johna Osbourne'a.

* **Rozkładówka** - w ramach 1 czerwca serwujemy wam gadżet rodem z CD Action, abyście się świetnie bawili i zapomnieli przez chwilę o smutnych obowiązkach codziennego życia.

SPIS TREŚCI:

SKOWYT:

"WŁADCY ZIEMNIAKÓW"

str. 3

WIEŻA:

PAULO COELHO
"PODRĘCZNIK
WOJOWNIKA ŚWIATŁA"
GEORGE ORWELL
"ROK 1984"
WALDEMAR ŁYSIAK
"KOLEBKA"

str. 10

FORMOFF:

"Student"

str. 13

RETROSPEKCJA:

"Sweet home - Chicago"

str. 14

KRYPTA:

"The Life And Crimes Of
Ozzy Osbourne."

str. 17

IMPERIUM:

NEKROLOG

str. 19

OFFTOPIC:

"CZTERY PORY ROKU"

str. 20

LISTY:

str. 23

DODATEK SPECJALNY:

KOLOROWANKA

str. 26

Specjalne podziękowania dla **Pewuera**
za wkład wniesiony do pisma **PODtext**

Zapraszamy gorąco do lektury!
Kokos

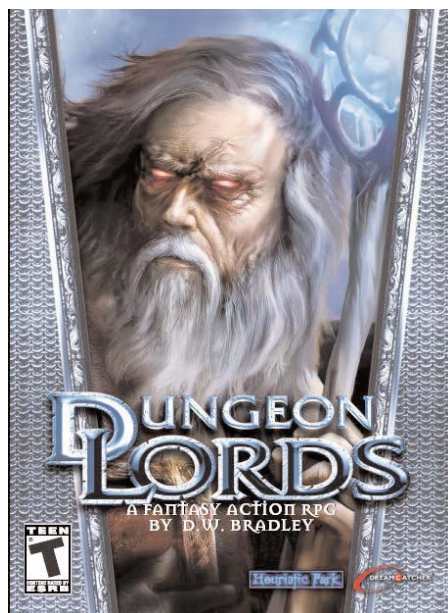
WŁADCY ZIEMNIAKÓW

czyli wrażenia dotyczące gry Dungeon Lords

Wierni czytelnicy mogą się dziwić, dlaczego hańbie ten dział taką głupotą jak zwykła, bezsensowna, zjadająca czas gra komputerowa, toteż im odpowiadam, bo odpowiedź jest prosta, choć niestety przykra – robię to po prostu z braku czasu. Artykuł który miałem zamieścić niestety musiałem odłożyć na później, gdyż nie jestem w stanie go przygotować, tak jakbym chciał. Niechciałem jednak pozostawić w piśmie dziury, dlatego postanowiłem zapchać ją niewiele wymagającym opisem gry i kilkoma obrazkami. Co nie znaczy, że nikogo to nie zainteresuje, bo przecież sama forma pisma sprawia, że jego czytelnicy mniejszą lub większą, ale jakąś styczność z grami mają, więc liczę na to, że jednak ten artykuł nie zostanie całkiem potępiony. No ale do rzeczy.

W ostatnim czasie wpadła mi w ręce nieoficjalna pełna wersja testowa gry Dungeon Lords. Nieoficjalna dlatego, że w Polsce gra jeszcze wydana nie została i nie wiadomo kiedy to się stanie, aczkolwiek w tym wypadku wszelkie opóźnienia mogą być bardzo korzystne, a dlaczego o tym później.

To co mnie do gry skusiło to przede wszystkim obietnica działania na słabym (jak na dzisiejsze czasy) sprzęcie (1 Ghz, 256mb ram, 64mb grafiki), którego niestety jestem właścicielem. Drugą ważną kwestią były porównania do takich tytułów jak Gothic, Dungeon Siege czy Rune. No i wreszcie możliwość gry przez Internet. Jedyne co mnie trochę odstraszało to screeny na których wojowni-

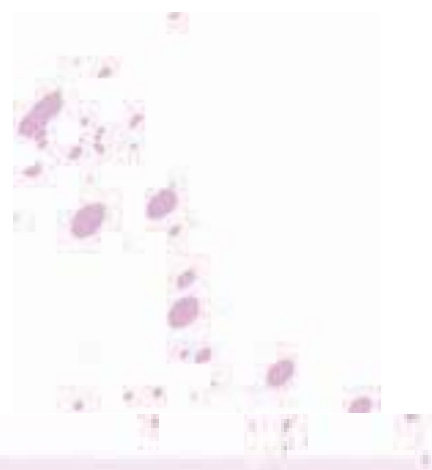


cy byli leworęczni. No ale koniec końców nie oparłem się pokusie i postanowiłem prze-testować grę własnoręcznie.

Gra zajmuje 3 płyty CD – chociaż może nie tyle zajmu-



IronWolf





je co na tyłu jest dostarczana, bo jak to zwykle bywa trzecia płyta jest w połowie pusta. Zresztą z kompresją się specjalnie nie wysilono zważając na to że instalka zajmuje 2 Gb na twardym dysku.

Po instalacji odpalamy grę i po obejrzeniu animowanych logosów twórców możemy obejrzeć całkiem ładny, aczkolwiek krótki filmik prezentujący zmagania dwóch magów. Menu jak menu – choć opcji dość niewiele, ale wszystko co potrzeba ustawić można. Wkraczamy do wyboru postaci i tu w pierwszej chwili wrażenie bardzo pozytywne – do wyboru 9 ras, 4 klasy podstawowe, dużo współczynników i umiejętności, choć wszystko całkiem przejrzyste, więc nie należy się obawiać znanego z serii The Elder Scrolls efektu, kie-

dy to nie wiadomo jak w ogóle się do tworzenia postaci zabrać.

Po stworzeniu sobie postaci odpalamy grę. Wtedy to mamy okazję obejrzeć intro wprowadzające nas w fabułę. I tu już gorzej – po pierwsze obrazki w postaci odręcznych szkiców, pseudo animowanych w niektórych fragmentach – być może jest to ciekawy pomysł, ale do mnie jakoś nie przemawia. Zwłaszcza w połączeniu z monotonnym głosem lektorki, która opowiada tą „fascynującą” historię tak jakby chciała powiedzieć: „lepiej naciśnijcie skip bo i tak nic ciekawego tu nie znajdziecie”. No i pod tym względem trzeba jej przyznać rację, bo faktycznie fabuła niczym nie zaskakuje, a nawet zdaje się być płytka i nudna.

Po przebrnięciu przez to mało zachęcające intro ładujemy w lesie, tuż przed sobą widząc naszego bohatera i ruszamy do akcji. Jak to wygląda? a no całkiem ładnie – gra TPP z obrotową kamerą. Sterowanie jak w Gothicu, co sprawia, że gra jest bardziej dynamiczna i nie nudzi się tak szybko jak sławne Diabło będące tytułem dla profesjonalnych operatorów lewego przycisku myszy, czy też nie-

klikawkowy ale za to zupełnie niedynamiczny Baldurs Gate i wszystkie jego klony.

W wielu wypowiedziach spotkałem się z porównaniami tej gry do Dungeon Siege jednakże osobiście podobieństw nie zauważyłem żadnych – może poza tytułem. Ja umieścił bym tę grę pomiędzy Gothicem, a Morrowindem – tzn. widok i sterowanie tak wygodne jak w Gothicu, a równocześnie mnogość ras i umiejętności prawie jak w The Elder Scrolls. Wydawało by się gra ideał, czy jednak? otóż niestety nie, ale wróćmy do podstaw, czyli do kreacji postaci, a wady wyjdą w praniu.

Charakterystyka składa się z sześciu cech: Strength, Intellect, Dexterity, Agility, Vitality oraz Honor. Na pochwałę zasługuje tutaj uniknięcie błędu z Baldurs Gate gdzie ta sama cecha (siła) odpowiadała zarówno za obrażenia jak i za trafienie – tutaj mamy 3 cechy:

Strength odpowiada za obrażenia,

Dexterity za celność ataku (tak strzeleckiego jak i w walce wręcz),

natomiast **Agility** odpowiada za szybkość (ciosów jak również poruszania się) oraz refleks (czyli zdolność parowania).

Pozostałe cechy wydają się oczywiste, ale dla porządku opiszę:

Intellect odpowiada za łatwość uczenia się umiejętności i czarów co w praktyce wygląda tak, że jeden punkt inteligencji obniża koszt umiejętności o ok. 5 promili co sprawia, że w rezultacie punkty wydane na inteligencję zwracają się bardzo, bardzo późno jeśli w ogóle, ale przyznam



się, że magiem nie grałem i nie testowałem dokładnie wpływu inteligencji na czary więc być może dla magów inteligencja jest cechą najważniejszą.

Vitality odpowiada po prostu za ilość HP jaką posiadamy – nie ma wzrostu HP na kolejnych poziomach, a więc bez zwiększania Vitality nasze HP pozostaje ciągle na poziomie podstawowym. Jak na razie jednak nie dostrzegłem potrzeby zwiększania tego współczynnika - w myśl zasady że najlepszą obroną jest atak.

No i ostatnia cecha a więc **Honor** jest mniej więcej tym co w większości RPGów zwie się charyzmą – odpowiada głównie za ceny w sklepach, a właściwie to chyba wyłącznie, bo póki co nie zauważyłem żadnego innego dla niej zastosowania. A to z kolei sprawia, że jest całkowicie bezużyteczna, bo jak dotąd pieniędzy mam całe mnóstwo, a w sklepach nie bardzo jest co za nie kupować – po kupnie najlepszych przedmiotów dostępnych w sklepie na moim poziomie i sprzedaży wszystkich śmieci, które udało mi się w międzyczasie zebrać wyszedłem jeszcze na plus. Przy czym należy zauważyć że najdroższy przedmiot kosztował jakieś 10% mojego majątku, więc niema tutaj sytuacji znanej chociażby z Gothica, gdzie to chodziło się całymi godzinami zbierając różne rzeczy na sprzedaż, żeby uciąć na nowy lepszy miecz.

Skoro jesteśmy już przy przedmiotach to rzecz kolejna – przedmioty nazwijmy je bojowe – a więc broń, zbroje i tarcze można mieć tylko po jednym egzemplarzu da-

nego rodzaju. Wydaje się to dość logiczne, bo faktycznie bieganie nosząc w majtkach 50 toporów dwuręcznych jak to często bywało w Baldurs Gate, czy Diablo nie wydaje się racjonalne. Natomiast sposób w jaki ta gra przedmioty te traktuje nie wydaje się rozsądna, a to dlatego, że przy próbie podniesienia z ziemi takiego przedmiotu nie dostajemy komunikatu o tym, że nie możemy go podnieść, tylko podnosimy go dostając jednak komunikat o jego odrzuceniu. Niestety w tych okolicznościach przedmiot znika z ziemi, a jednocześnie nie pojawia się w naszym ekwipunku. Zastanawiający jest jednak fakt, że po kliknięciu na dany przedmiot prawym przyciskiem myszy w ekwipunku otwiera nam się okienko do jego upuszczania, gdzie widoczny jest przesuwany pasek służący do ustalenia ilości przedmiotów, a tuż nad nim widnieje napis „quantity: 1”. Czy więc niemożność posiadania więcej niż jednego egzemplarza tej samej broni jest zamierzona, czy może to jeden z licznych jak się okazuje błędów w tej grze? a może po prostu wynik wewnętrznych sporów między twórcami bo czasami odnosi się właśnie takie wrażenie, że twórcy sami do końca nie mogli się zdecydować w wielu kwestiach.

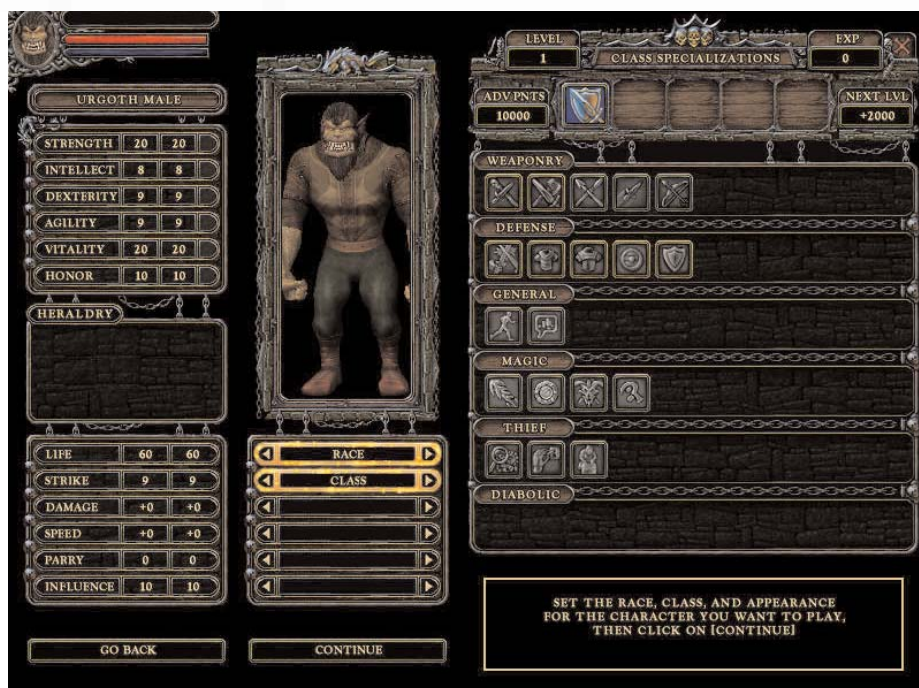
Innym przykładem takiej kwestii jest sprawa mapy. W manualu jest napisane, że klawisz M mapę odpala i jest krótki opis tejże mapki. Niestety w grze klawisz M nie odpala, a wyjaśnienie które słyszałem orzeka, że manual był zrobiony trochę wcześniej, a mapę w ostateczności usunięto, bo rzekomo gra bez mapy ma być ciekawsza. W plikach gry jednak znalazłem

przygotowane tekstury pod okienko z mapą oraz mapę pierwszego miasta – ale tylko niego – wygląda to więc tak, jakby twórcy zwyczajnie nie zdążyli przygotować map wszystkich lokacji na czas, więc wyłączyli tą opcję.

W katalogu z mapą jest też tekstura znacznika Questów do mapy, zatem przy okazji możemy poruszyć kwestię Quest Loga który w grze jest niestety żaloszny. O profesjonalnym dzienniku z dokładnym opisem questów możecie zapomnieć – tutaj są niemalże tylko ich nazwy podane, co sprawia, że trzeba dokładnie słuchać wszystkich wypowiedzi postaci w grze, a najlepiej jeszcze notować, aby potem wiedzieć co, gdzie i jak w danym zadaniu zrobić.

Kolejnym niewybaczalnym błędem zauważalnym już przy kreacji postaci jest niemożność wybrania wyglądu. Choć są odpowiednie przyciski do zmiany twarzy, koloru skóry i kilku innych cech, a zarówno manual jak i napis w kreatorze postaci gorąco do tego zachęcają to jednak przyciski te są nieczynne i w ten sposób rasa premedytuje wygląd – chyba, że komuś będzie zależało i sobie sam odpowiednią teksturę przygotuje, albo poczeka na odpowiedni patch.

Rasy jakie mamy do dyspozycji są moim zdaniem bardzo ciekawe – są tu zarówno rasy dobrze znane i absolutnie powszechne jak i te mniej znane, a nawet całkiem nowatorskie, które jednak nie są w żaden sposób przekombinowane jak to bywa w niektórych tytułach. Kalejdoskop Ras wydaje mi się bardzo interesujący i prezentuje się następująco:



Człowiek (mężczyzna) – jak to zwykle bywa najbardziej przeciętna i wyrównana rasa - ale ja jednak przychyliam się do sławnej wypowiedzi babci od reklamowych wybielaczy głoszącej, że jak coś jest do wszystkiego, to jest do niczego.

Człowiek (kobieta) - a więc istota odrobinę słabsza fizycznie, za to inteligentniejsza i szybsza od swego męskiego odpowiednika. Już tutaj jednak zauważamy kolejną niezgodność z manuałem gdyż zgodnie z instrukcją płeć piękna miała zaczynać ze zwiększonym o 1 poziomem honoru, co jednak w grze uwzględnione nie jest.

Urogoth – wielki, włochaty barbarzyńca do złudzenia przypominający Wookiego ze Star Wars. Jest to rasa rzekomo najlepszych wojowników – moim jednak zdaniem wcale tak nie jest – bo co prawda przodują w sile i wytrzymałości, ale jak już mówiłem wytrzymałości za najpotrzebniejszą cechę w tej grze nie uważam, podczas

gdy ogromne braki w szybkości i celności sprawiają, że Urogoth wojownikiem idealnym nie jest. Ja stawiam na Zaura o którym trochę niżej.

Krasnolud – nazwa mówi sama za siebie – silny i wytrzymały (choć nie tak bardzo jak urygoth), a jednocześnie niegłupi i całkiem celny – niestety powolny. Rasa kojarząca się zwykle ze świetnymi wojownikami w tej grze jednak nabiera nowego kształtu – otóż bowiem już w pierwszym mieście zostajemy zaskoczeni widząc jak wielu obecnych tam magów jest właśnie przedstawicielami tej rasy.

Ogólnie jednak rasa – podobnie do człowieka - raczej zbyt mało określona, aby mogła być naprawdę w czymś świetna.

Wylvan – jak podaje opis jest to rasa pół ludzi, pół wilków – niestety już z wyglądu bardziej szczura przypomina, a jeśli chodzi o charakterystykę to również znacznie bardziej podobna jest do szczurólaka niż wilkołaka. Jest to rasa ogólnie najszybsza, a przy tym bardzo inteligentna i całkiem celna. Niestety niedobory w sile dyskwalifikują raczej tą rasę jako wojowników, za to jeśli chodzi o przydatność jako złodziei plasują się na drugiej pozycji zaraz za Thrallem.



Elf (mężczyzna) – to rasa najbardziej wyważona zaraz

Rasa	HUMAN (M)		HUMAN (F)		URGOTH		DWARF	
	poziom	\$	poziom	\$	poziom	\$	poziom	\$
Strength	15	1414	13	1741	20	500	18	870
Intellect	12	1148	14	933	8	2462	10	1414
Dexterity	13	1231	13	1231	9	2639	12	1148
Agility	12	1148	13	870	9	1866	10	2000
Vitality	14	1319	13	1741	20	500	16	1071
Honor	10	1000	10	1000	10	1000	10	1000
bonusy								
Speed	0		+2		0		0	
Parry	1		1		0		0	

Rasa	HUMAN (M)	HUMAN (F)	URGOTH	DWARF	WYLVAN	ELF (M)	ELF (F)	ZAUR	THRALL
Strength	30	25	50	40	15	20	15	35	10
Intellect	30	35	15	25	35	40	45	20	40
Dexterity	30	30	15	30	30	35	35	20	40
Agility	30	35	20	20	50	35	40	40	45
Vitality	30	25	50	35	20	20	15	35	15
\$	191 380	187 833	167 621	187 994	170 733	181 971	170 665	184 635	156 270

rys. 002

za ludźmi. Elfy są od ludzi słabsze za to inteligentniejsze i celniejsze. Niestety podobnie jak w przypadku Wylana dość słaba siła sprawia że wojownicy z nich nienajlepsi.

Elf (kobieta) – to z kolei jest rasa najinteligentniejsza a przy tym również stosunkowo szybka. Naturalnie kosztem siły i wytrzymałości co totalnie dyskwalifikuje Elfki jako wojowniczkę.

Zaur – wspomniana już wcześniej rasa, którą uważam za najlepszą na wojownika. A to z tego powodu, że rasa jest wystarczająco silna, a równocześnie bardzo zwinna i wytrzymała kosztem niedoborów w i tak bezużytecznej inteligencji. Z wyglądu są to humanoidalne jaszczury. Zresztą jednego takiego zielonego kawalera w gustownym niebieskim kapeluszu powinniście widzieć na zamieszczonym gdzieś z boku screenie.

Thrall – ta rasa niejako zastępuje w grze znane hobbisty, bardzo je przypominając za-

równo gabarytami jak i cechami, a więc rasa bardzo szybka, inteligentna i najcelniejsza ze wszystkich, niestety ze wszystkich również najslabsza i najmniej wytrzymała. I niestety piorunująca wręcz niewydolność siłowa tej rasy sprawia, że jakkolwiek złodzieje i magowie z nich doskonali by być mogli to jednak niemożność używania choćby najprostszyc zbroi czy tarcz sprawiają, że gra tą rasą do prostych nie należy.

No i tym samym wyczerpaliliśmy 9 ras podstawowych, choć na oficjalnej stronie twórcy obwieszczają jakoby niedługo miała się pojawić jakaś nowa rasa – no cóż – zobaczymy. A teraz trochę cyferek: **(RYS. 001)**

W powyższej tabeli **(RYS. 002)** kolumna „poziom” określa poziom odpowiedniej cechy na jakim dana rasa zaczyna, natomiast w kolumnie „\$” mamy koszt w punktach postaci podwyższenia danej cechy na poziom wyżej. Oczywiście ceny te rosną wraz ze

wzrostem umiejętności i zauważyłem przy tym, że kolejne poziomy cenowe są z góry ustalone i układają się mniej więcej w szereg geometryczny w którym każda kolejna cena jest wyższa od poprzedniej o ok. 7%. Postanowiłem znormalizować wszystkie rasy tak, aby podwyższenie każdej cechy na wyższy poziom kosztowało dokładnie 4000. Pomiąłem Honor jako cechę równą we wszystkich rasach. Wyniki tego doświadczenia w tabeli poniżej – podane wartości kolejnych cech po znormalizowaniu oraz (\$) koszt tej normalizacji w punktach postaci.

Z tego punktu widzenia najbardziej opłacalną postacią wydaje się Thrall. Tym bardziej w świetle faktu, że na początku do rozdysponowania dostajemy 10 000 punktów, a jak widać w powyższej tabeli najbardziej ekstremalna różnica w kosztach normalizacji wynosi aż 35 000. Niestety, a właściwie to na szczęście sama rozgrywka niweluje ten efekt w zupełności, bo później za zabicie jednego smoka dostaje się ok. 200 000, a już w pierwszym mieście w cyrku znajdziemy skutego łańcuchami Trolla wartego 55 000. Za jedyne 5 sztuk złota możemy przyrzyć mu się z bliska, a potem wystarczy go umiejętnie polaskotać czubkiem miecza albo jakąś strzałą, aby monstrum zerwało się z łańcuchów. Wtedy pozostaje nam tylko wystawić Trolla jednemu ze szwędających się wszędzie miejskich strażni-

WYLVAN	ELF (M)	ELF (F)	ZAUR	THRALL
poziom \$	poziom \$	poziom \$	poziom \$	poziom \$
11 3031	12 2297	10 2828	17 1148	10 4000
13 870	15 707	17 574	9 1866	14 659
14 1319	15 1000	15 1000	10 2000	16 757
16 378	14 933	15 707	14 659	16 535
11 2143	10 2000	9 2639	16 1071	10 2828
10 1000	10 1000	10 1000	10 1000	10 1000
+10	+5	+7	+5	+10
2	2	2	1	3

ków, a samemu z boku obstrzeliwać monstrum, aby po kilku minutach zgarnąć swoje 55 tysięcy punktów.

Przy okazji natknęliśmy się na kolejny minus gry – nieśmiertelność strażników miejskich, jak również nietykliwość wszystkich postaci cywilnych. W grze zwyczajnie nie można nikogo nie przeznaczonego do tego celu zaatakować. Toteż śmieszne wydają się groźby strażników o pójściu do więzienia za atak na cywila. No i co najgorsze możemy zapomnieć o jakże mile wspomnianym z Gothica wpadnięciu wymiataczem do miasta i wykoszeniu całej istniejącej tam populacji.

Cztery dostępne do wyboru klasy podstawowe to Wojownik, Złodziej, Adept i Mag. Gdzie adept jest odpowiednikiem kapłana – ma zniżki nie tylko do „niebiańskiej magii”, ale także do umiejętności noszenia różnych pancerzy. Brak klasy strzeleckiej faktycznie na początku jest dostrzegalny i na pewno będzie bolał miłośników takich właśnie profesji, gdyż niestety, żadna z klas podstawowych nie oferuje zniżek do umiejętności łucznictwa – złodziej jedynie ma zniżki do broni rzucającej. I ze złodzieja właśnie można awansować na Łowcę, a potem Ranger Lorda. Skoro jesteśmy już przy broniach strzeleckich i miotanych to trzeba podkreślić że w grze nie występuje coś takiego jak amunicja – zdobywając łuk mamy nieograniczoną liczbę strzał, co z jednej strony jest ciekawym uproszczeniem, ale jednak uniemożliwia używanie lepszego rodzaju strzał do tego samego łuku. Podobnie jest z bronią miotaną – nóż do rzucania czy shuriken jest

tożsamy nieskończonemu ich zapasowi.

Wracając jednak do klas, należy zwrócić uwagę na fakt, że klasy nic nie determinują, a zwłaszcza klasy podstawowe – jedynie wyznaczają możliwości rozwoju. Dlatego, że wybierając daną klasę początkową dostajemy zniżki do pewnych umiejętności, co jednak nie oznacza, że pozostałe umiejętności są dla nas niedostępne, czy zakazane – możemy z nich korzystać tak samo – jedynie drożej nas kosztują. Co więcej w grze możemy wstąpić do gildii odmiennej od naszej klasowej co sprawi, że dostaniemy drugą klasę na poziomie pierwszym (tzw. Tier 1). Wykonując zadania dla danej gildii możemy w niej awansować i tak każda gildia ma po 2 ścieżki rozwoju, które oferują nam określone klasy drugiego i trzeciego poziomu. Każdy bohater może posiadać dwie klasy Tier 1, dwie Tier 2, ale tylko jedną Tier 3. Oprócz gildii związanych z czterema klasami podstawowymi mamy też inne gildie które nie oferują klas Tier 1, natomiast jak najbardziej oferują klasy Tier 2 i Tier 3. Wśród tych klas możemy znaleźć m.in. takie ciekawe profesje jak Samuraj, Nina czy Mistrz Shaolin, jak również tylko i wyłącznie dostępne dla postaci kobiecych – Valkyrie oraz War Witch.

Dodatkowo w grze zdobywamy herby lub inne symbole które dają nam określone bonusy. Już na początku gry możemy wybrać jeden z pięciu takich herbów. Kolejne zdobywamy w trakcie fabuły – m.in. każda profesja Tier 3 ma swój specjalny herb.

Podobnie jest z umiejętnościami – na początku mamy

całkiem sporo umiejętności w których możemy się szkolić i dotyczą one posługiwania się różnymi rodzajami broni, zbroi, tarcz, magii, ale także umiejętnościami złodziejskimi czy atletyką. Każda klasa ma zniżki do podwyższania pewnych rodzajów umiejętności, a niektóre klasy dostają pewne dodatkowe umiejętności dla innych niedostępne. Na początku tych umiejętności dodatkowych praktycznie nie ma – zdaje się że są tylko 2: skradanie się dla złodziei i broń magiczna dla magów. Awansując jednak w hierarchii i zdobywając klasy drugo- i trzecio-poziomowe nabywamy wiele więcej umiejętności dodatkowych. I tak dostajemy możliwość noszenia ciężkich pancerzy, korzystania z ciężkiej broni, albo dwóch broni jednoręcznych równocześnie, alchemię, specjalne, krytyczne ciosy zadające śmiertelne rany i wiele innych ciekawych umiejętności, a pośród nich ninjutsu, którego niestety jeszcze nie miałem okazji przetestować i bardzo mnie intryguje czy odpowiednio wyszkolone, gołe ręce będą się mogły równać porządnej magicznej broni.

Niestety podobnie jak w większości rpg'ów i tutaj złodziej jest w gruncie rzeczy bezużyteczny. Większość zamkniętych drzwi i tak nie daje się otworzyć bez odpowiedniego klucza, albo odpowiedniego postępu fabuły. Podobnie zdolność kradzenia jest chyba totalną pomyłką, bo wrogów i tak się zabija i zabiera im kasę, a poza tym pieniędzy i tak jest nadmiar i nie ma za nie co kupić. Otwieranie zamkniętych zamków jest zorganizowane w bardzo ciekawy sposób, którego nawet nie będę próbował opisywać. Powiem tyl-

ko, że daje to pewne poczucie prawdziwego grzebania w zamku gdzie liczy się zręczność nie tylko postaci, ale przede wszystkim gracza. Niestety te „przede wszystkim” sprawia, że przy dużej wprawie można każdy zamek otworzyć, bez posiadania jakichkolwiek umiejętności złodziejskich. No i w końcu nie można zapominać, że wytrawny wojownik z odpowiednią wartością siły jest w stanie te zamki brutalnie wyłamać.

Jeśli chodzi o walkę to mamy zasadniczo 4 kombinacje ciosu w walce wręcz, a także możliwość zasłaniania się tarczą, jeśli jesteśmy w nią wyposażeni. Podczas wyprowadzania ciosów możemy się naturalnie poruszać i skakać. Dodatkowo jeśli posiadamy odpowiedni poziom atletyki to możemy robić uniki w bok lub fikołki w różne strony. Korzystając z broni dystansowej również możemy się poruszać podczas wykonywania strzału/rzutu. Nie ma jednak własnoręcznego mierzenia w przeciwnika – nasze pociski same wędrują w stronę najbliższego wroga, a to czy trafią zależy już od naszych umiejętności. Dodatkowo posiadając umiejętność władania daną bronią na poziomie 5 dostajemy specjalne kombo, które takie ekstra groźne jest niestety tylko z nazwy i nawet z wyglądu nie zaskakuje, ale zawsze jakaś nagroda za sumienny trening jest.

Rozwój postaci jest zdecydowanie klasyczny – tzn. dostajemy punkty, które możemy przeznaczyć na co nam się podoba, a więc w grze nie skorzystano z genialnego systemu rozwoju

używanych umiejętności znanego z Dungeon Siege’a czy Morrowinda. Co gorsza cała mechanika gry jest skrzętnie ukryta do tego stopnia, że nie wiadomo, co właściwie daje nam podniesienie umiejętności w jakiejś broni na inny poziom niż 5, a co za tym idzie czy w ogóle jest sens inwestować w umiejętności władania bronią powyżej tego poziomu.

Gra obfituje w Bugi. Często coś się nie otwiera, gdy już wykonamy to, co powinniśmy, nie ma odpowiednich postaci tam gdzie być powinny itp. itd. Już w kilkanaście dni po wydaniu wyszedł oficjalny patch naprawiający kilka błędów, ale zdecydowanie dużo więcej pozostało. A sam fakt, że od razu twórcy deklarują dodanie kolejnej rasy w niedalekiej przyszłości sugeruje, że została wydana gra niedokończona.

Gra jednak wciąga. Od czasów Gothica 2 jest to pierwsza taka gra więc siłą rzeczy znajdują się ludzie, których gra wciągnie, nawet jeśli Gothic był lepszy. Bo niestety chyba jedyną przewagą tej gry jest mnogość ras i umiejętności – fabuła, całe otoczenie, żywość świata, interakcja, a moim zdaniem nawet grafika z

Gothiciem równać się nie mogą. Bo nawet jeśli Gothic miał grafikę nie lepszą, to na takim samym sprzęcie chodził o niebo lepiej.

Warto jednak grę zobaczyć. Nie tracę bowiem nadziei, że twórcy jednak w przeciągu kilku miesięcy wydadzą odpowiednie patche dopracowujące grę tak jak należy i być może polskie wydanie będzie już tytułem naprawdę porządnym. Tym bardziej, że gra posiada ponoć nieskomplikowany system gry po sieci umożliwiając graczom grę po lanie lub stawianie hostów na publicznych adresach IP. Niestety nie miałem z kim tego przetestować natomiast słyszałem, że póki co nie chodzi to najlepiej, a nawet wcale, ale nie chcę się wypowiadać, bo to tylko plotki. Spotkałem się również z opiniami jakoby demo do pełnej wersji się nie umywało – nie testowałem demo, więc nie wiem jak to wygląda, ale jeśli faktycznie demo jest dużo gorsze niż wersja pełna, to odradzam jego instalowanie, bo można się niepotrzebnie zrazić, biorąc pod uwagę ilość rażących niedoróbek w wersji pełnej.

Autor: IronWolf

(+) PLUSY	(-) MINUSY
- Niewygórowane wymagania sprzętowe - Mnogość ras i umiejętności - Kamera i sterowanie (jak Gothic) - Dobrze dobrane cechy postaci - Sposób otwierania zamków	- Mnóstwo błędów - Fabuła - Leworęczność bohaterów - Za bardzo ukryta mechanika gry - Bezużyteczność złodzieja - Quest Log - Brak Mapy
Ocena: 6/10 z zadatkami na 9/10 po poprawieniu rażących niedoróbek. oficjalna strona: http://www.dungeonlordsgame.com/	

PAULO COELHO PAULO

"PODREĆCZNIK WOJOWNIKA ŚWIATŁA"

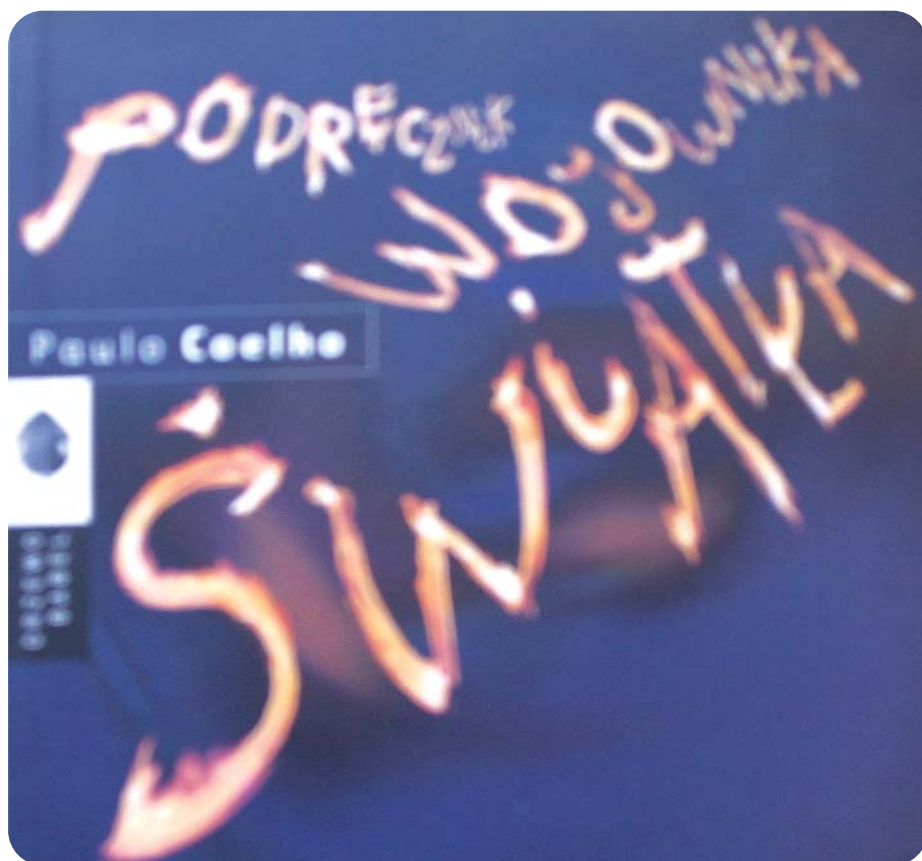
Jak chyba wszystkie książki Coelho tak samo i ta od pierwszych stron tchnie czystością, mentorstwem i optymizmem pisarza. Jeśli "Alchemik" był pełen maksym i aforyzmów to "Podręcznik wojownika światła" jest cały aforyzmem. Książka ta to zbiór jakichś rad życiowych mających uczyć i wskazywać drogę do lepszego życia, do lepszego poznania siebie, innych, do polepszenia kontaktów międzyludzkich. Księga tchnie często czymś, co zwykłem nazywać podręcznikiem dla akwizytorów lub pseudo-psychologicznym poradnikiem pozytywnego myślenia. Książka zawiera mnóstwo ogólników

i sprzeczności, z których autor tłumaczy się jednak, pisząc na końcu, że wojownik światła będzie wiedział, kiedy którą radę zastosować. Ciężko się oprzeć wrażeniu, że jest to nie dzieło artystyczne, jakim powinna być i jest dobra literatura, ale produkt dla ludzi, którzy zabiegani w przerwie między służbowym spotkaniem a lunchem chcą coś sobie przeczytać. Jeśli ktoś poszukuje duchowego oczyszczenia w pigułce i na poziomie nie wymagającym zbytnej koncentracji sił umysłowych to ta książka jest właśnie dla niego. Raczej nie polecam.

Autor: UszaQ



UszaQ



Wizja świata jaką przedstawił w swojej książce Orwell na szczęście nie ziściła się ani w roku 1984, ani do dziś. I pewnie autor nie pretendował do miana wieszczka. Jego książka jest krytyką i przestrogą. Orwell krytykuje władzę totalitarną w każdej odsłonie opisując dosadnym językiem jej końcową, skrajną fazę. Krytykuje sowiecką Rosję i faszystowskie Niemcy. Pokazuje jak świat kształtuje osobowość człowieka i z wprawą wyśmianitego znawcy tego, co w człowieku niezmiennie opisuje mechanizmy zastraszania, oraz kontrolowania ludzi. Pokazuje, że człowiek może we wszystko uwierzyć, że będzie bronił jawnych sprzeczności w imię dobra władzy, że człowiekiem bardzo łatwo manipulować. W książce Orwella nie znajdziemy wiele pocieszenia, nie kończy się ona wesoło, a jedyna nadzieja na ratunek pozostaje do końca niepewna. "Roki 1984" napisany jest w bardzo przemyślany sposób. Tak jak Tolkien wymyślał język elfów i krasnoludów, tak Orwell wymyśla język partii – "nowomowę". Pokazuje dobitnie, że "granice ludzkiego języka, są granicami ludzkiego świata". Zwyczaj, potrzeby, a nawet instynkty ludzi to coś co przy zastosowaniu odpowiednich środków może być sterowane, jak samochodzik na baterie. Orwellowski świat jest złożony i ironiczny. "Ministerstwo Miłości" zajmuje się przesłuchaniami i torturami, "Ministerstwo Pokoju" zajmuje się wojną, wszyscy ludzie czczą Wielkiego Brata choć nikt go nigdy nie widział, bo ten nie istnieje a dzieci donoszą na swoich rodziców. To czego najbardziej boją się działacze partii to przeszłość. Historia

GEORGE ORWELL

"ROK 1984"



daje się jednak manipulować, a każdy kto wierzy, że prawda jest obiektywna właściwie już nie żyje. Winston Smith – główny bohater książki zaznał jednak chwil

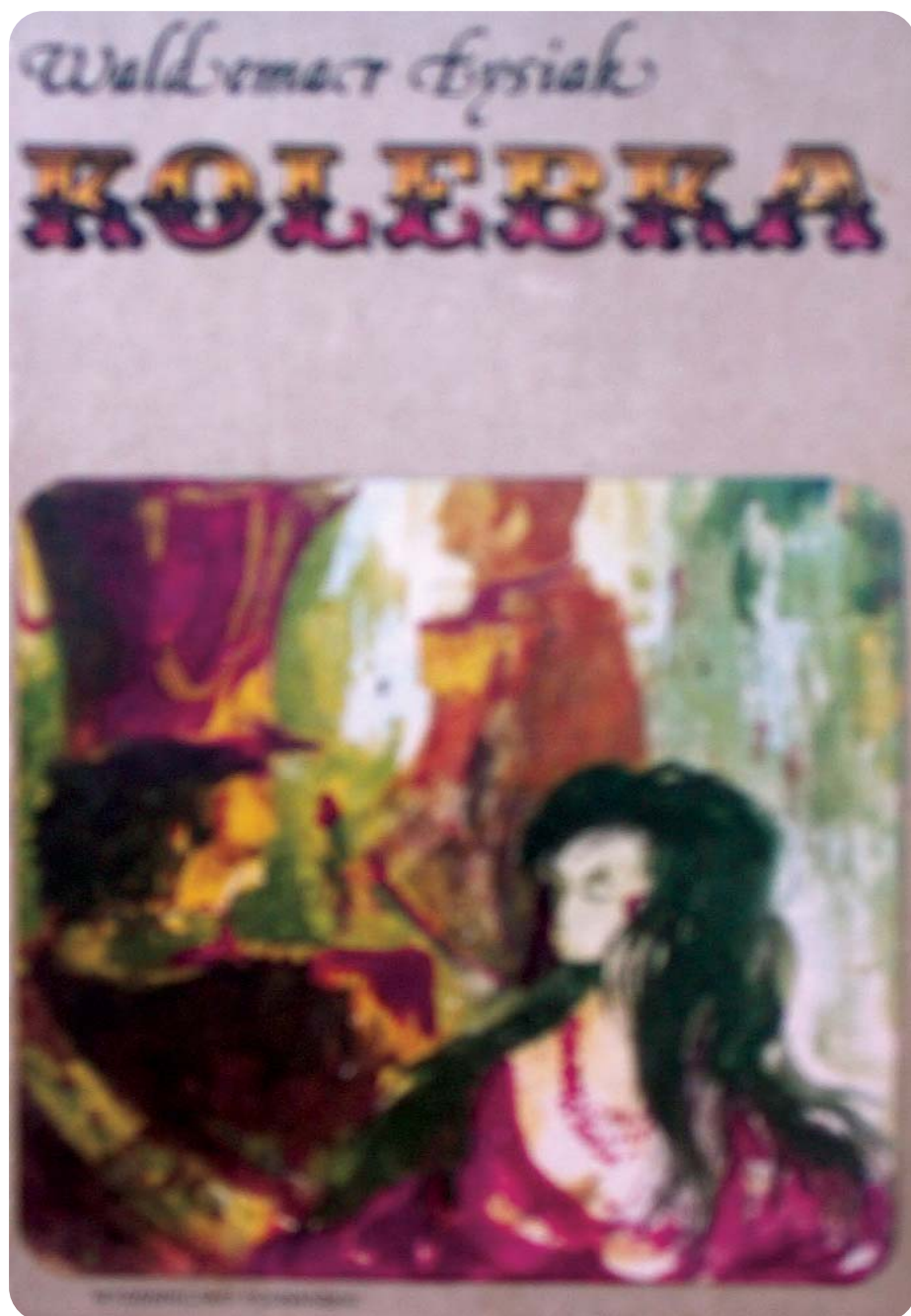
radości. Każdy, kto chce przeczytać coś wartościowego powinien sięgnąć po "Rok 1984". Polecam.

Autor: UszaQ

WALDEMAR ŁYSIAK

"KOLEBKA"

Pierwsza książka Waldemara Łysiaka – "Kolebka" jest doskonale napisaną powieścią historyczną. Tak jak w innych swoich książkach Łysiak pisze dużo i z uwielbieniem o napoleonie, Polsce i Polakach. "Kolebka" jest barwną historią dwojga braci – starszego Jana Kraśnickiego i – młodszego Dominika Razlera wplecioną w wir historycznych wydarzeń czasów Bonapartego. Jak zwykle ciężko przychodzi uzmysłowić sobie, co tu jest fikcją literacką a co, prawdą. Niemniej doskonała dynamika i wzruszająca historia są gwarantami świetnej zabawy i przygody przed kartami "Kolebki". Już od pierwszych stron powieści poprzez wszystkie następne książki Łysiak, z żelazną konsekwencją, oddaje hołd tym samym wartościom: patriotyzmowi, honorowi, odwadze, poświęceniu, poszanowaniu rodziny i tradycji. Czyny jego bohaterów wydają się ludzkie i intuicyjnie słuszne, choć ich głowy pełne są dylematów. Łysiak przypomina bohaterów i oddaje część tym, którzy za swego życia udowadniali swoją cnotę i uwielbienie dla prawdy. Stawia pomnik ludziom wartościowym, ludziom którzy na to zasłużyli i jest bezlitosny dla wszystkich tych, którzy hołdowali pieniądzu i władzy, czy to z tchórzostwa, czy z chęci posiadania. Świat jego powieści nie jest jednak czarnobiałym, lecz pokazuje cudowną



złożoność i ludzkość procesów, postaci i decyzji historycznych. Już sama, porywająca scena końcowa, opisująca wielką bitwę o Polskę jest wystarczającym powodem

do sięgnięcia po książkę i przypomnienia sobie dlaczego mówimy po Polsku. Polecam.

Autor: UszaQ

Student

Może tym razem zacznę od tego, co powinno znaleźć się w mojej pierwszej publikacji. Otóż zamierzam pisać o interesujących mnie aspektach psychologii, z którą jestem związany poprzez mój kierunek studiów – psychologia społeczna. Będę się skupiał na interpretacji badań i teorii psychologicznych, ich wyjaśnianiu i komentowaniu.

Często w materiałach, które są publikowane wyniki badań czy eksperymentów psychologicznych przedstawiane są w sposób lakoniczny i jednostronny. Autorzy skupiają się na jednym bardzo wąskim aspekcie, nie wnikając w konsekwencje ich odkryć dla szerokiego odbiorcy, np. slogany “kobiety są lepsze od mężczyzn w rozpoznawaniu ekspresji mimicznych”, albo “ludzie oglądający telewizję są inteligentniejsi” często przyciągają uwagę. Jednak po ich głębszej analizie okazuje się, że są mocno naciągane i stanowią raczej dziennikarską grę, która ma przyciągnąć jak największą rzeszę czytelników do gazety. Dlatego postaram się dogłębnie analizować artykuły i przedstawiać ich implikacje dla czytelników oraz przybliżać różne zagadnienia i problemy psychologii społecznej.

Pierwszy mój tekst do Zinu był bardzo sztywny i odbiegał formą od innych w nim umieszczonych. Wynika to z faktu, że prace, które pisze na uczelni muszą być formalne, ponieważ może kiedyś zostaną opublikowane w jakimś periodyku, albo ktoś będzie chciał je wykorzystać w celach naukowych. Mam wrażenie, że taka forma nie pasuje do Podtextu, powinna być raczej bardziej otwarta, bar-

dziej pop-psychologiczna, jeśli mogę użyć takiego sformułowania. Postaram się, aby taka właśnie była.

Obecnie interesuje mnie jedynie zbliżająca się sesja i zaliczenia, dlatego napiszę o wykresie pracy studenta. Przed sesją przypomina mi się często właśnie ten schemat. Jest to graf przedstawiający jak przeciętny student przygotowuje się do egzaminu. Otóż, kiedy dowie się o terminie sprawdzianu, po pewnym czasie zaczyna coś robić, aby go zaliczyć, potem następuje długi okres przerwy i na końcu, kiedy termin się już zbliża, maksymalizuje swoje wysiłki. Niestety nigdy nie wyrabia się z terminem. Przychodzi, zatem na egzamin, ale nie przerobił całego materiału, albo praca, którą miał napisać nie jest dokończona. Ten schemat sprawdza się nie tylko dla studentów. Wykorzystują go również duże firmy w swoich projektach, gdy przydzielają czas na wykonanie jakiegoś zadania swoim pracownikom. Otóż skracają im czas na wykonanie każdego zadania mniej więcej o połowę, przy czym nie karzą za przekroczenie terminu. Okazuje się, że taki model daje dużo lepsze wyniki niż normalna taktyka zarządzania czasem. Inną metodą jest proponowanie pracownikowi premii, jeśli wykona jakieś duże zadanie w dużo krótszym cza-



Fox

nie niż normalnie. Zatrudniony najczęściej zgadza się na taki układ i wykonuje ciężką pracę, aby zdobyć dodatkowe pieniądze. Niestety po wykonaniu tego zlecenia okazuje się, że teraz staje się ono dla niego normalną praktyką, ponieważ wykazał, że potrafi zrobić dużo więcej w krótszym niż dotychczas czasie i pracodawca może mu to zlecać jako normalny obowiązek. Patrząc na ten wykres pracy studenta często się z niego śmieję, ale kiedy przychodzą moje egzaminy z przykrością stwierdzam, że pasuje również do mnie. Tym razem też tak się stało. Artykuł zacząłem pisać tuż po publikacji poprzedniego numeru, a kończę w dniu terminu. Nie jest tym, czym miał być, ale przynajmniej ilustruje pewną prawdę o zachowaniach i podejściu człowieka do pracy.

Autor: Fox

Sweet home - Chicago

- Mamy 160 kilometrów do Chicago. Mamy pełny bak benzyny, pół paczki papierosów... Jest ciemno, a my nosimy ciemne okulary. - Walimy.

Kto tylko widział ten film ten może nie kojarzyć tego dialogu. Ten kto tym żyje wie o co chodzi. To właśnie blues. Męska muzyka dla twardzieli, którym zawsze wiatr wieje w twarz. Mam nadzieję, że nikomu z zasady smutne bluesowe opowieści nie kojarzą się z biadoleniem nieszczęśnika. Ktoś powiedział, że hip-hop to życie. Może dla wsiurów spod trzepaka na obrzeżach Warszawy. Blues zdecydowanie więcej ma wspólnego z życiem.

Wbrew wstępowi zajmę się jednak pewną pochodną, na upartego można by było nazwać ją rozrywkowo-komercyjną. Oto w ramach retrospekcji przedstawiam wam braci Blues...

The Blues Brothers!

Wielu z nas nazwa ta kojarzy się jedynie z filmem z 1980 roku (lub ewentualnie 1998). Dlatego myślę, że warto będzie na początku przybliżyć wam historię "jak to się wszystko zaczęło". Co czynię z rozkoszą.

Jak wiadomo filarami Blues Brothers są "Joliet" Jake Elwood Blues (John Belushi) oraz Elwood Jake Blues (Dan Aykroyd) – dożgonni przyjaciele. Tak na planie, na scenie jak i w życiu. Zanim jednak dokonali czegokolwiek związanego z BB przez długie lata nabierali doświadczenia. I tak Dan dorobił się miana najciężiej pracującego człowieka w branży rozrywkowej. Facet dostał wiele wyróżnień i nagród w kategorii scenarzysty, aktor, reżyser, muzyk i producent. Wszechstronność jest jedną z jego zalet. Sam przysłużył się swoim wkładem do sukcesu sieci restauracji w USA. Z produkcji stricte filmowych najczęściej kojarzony jest z filmów spod znaku Ghost Busters (Pogromcy Duchów) oraz Psi Factor (Czyn-

nik Psi). Pierwszy z nich często z okazji świąt czy długich weekendów można zobaczyć w TV, natomiast drugi cały czas leci w niszowej telewizji TELE5. Ostrzegam, że serial w dzisiejszych czasach w zależności od wieku odbiorcy może wydawać się śmieszny. I faktycznie – taki mi się wydaje. No dobra, ale co z tym Blues Brothers? A no drogi obu panów splatały się wielokrotnie, ale dla nas najcenniejszą informacją będzie rok 1975. Wtedy to Aykroyd dołączył do amerykańskiego programu telewizyjnego zwanego Saturday Night Live. To bardzo kultowy show w USA nazywany też wylęgarnią komików. I faktycznie wielu wyszło spod jego skrzydeł. Program cieszył się ogromną popularnością. Miał on charakter typowo rozrywkowy. Prezentowano tam skecze, filmy krótkometrażowe oraz występy muzyczne. Niemal we wszystkim czaiła się nutka absurdu i surrealizmu. John Belushi był już na miejscu. W sumie to od dawien dawna wspólnie, John i Dan, snuli marzenia o czymś nowym.



Kokos



Czymś innowacyjnym w ich życiu i nienarzucanego przez nikogo. Obaj wymyślili image zespołu i jego profil muzyczny. John świetnie czuł się w klimatach hard rockowych i heavy metalowych, natomiast Dan jako maniak motocyklowy od zawsze czuł się mocno związany z bluesem. Tom "Bones" Malone z Saturday Night Live namówił braci Blues aby w ich szeregi zotali zwerbowani Steve "The Colonel" Cropper (gitara) oraz Donald "Duck" Dunn (bas), co się oczywiście stało. Jake zajął się śpiewem, a Elwood podśpiewywaniem, grą na harmonijce ustnej oraz ewolucjami scenicznymi (!). Ich pierwszym hicie okazał się Soul Man. Zaraz po tym sukcesie do kapeli dołączył Matt "guitar" Murphy. Panowie idąc za ciosem nagrali swój pierwszy album koncertowy nazwany Briefcase Full of Blues. Koncepcja ich występów była o tyle fajna, że nie ograniczali się jedynie do wykonywania muzyki, ale brali się też za "popisowy" aktorskie oraz coś a kształt kabaretu. Potem już było z górki...

Wraz z muzycznym sukcesem po Blues Brothers upomniał się Hollywood. John został zaproszony do kręcenia filmu. Ten oczywiście od razu zwrócił się do Dana o pomoc. Aykroyd wziął się za pisanie scenariusza. Chłopak tak się rozpiął, że w sumie powstało z ponad 300 stron. Niestety (a może stety) przymuszono go do skrócenia "książki telefonicznej" do 120 stron. Chyba nie muszę wspominać, że przy pierwszym filmie z serii Blues Bro-

thers gościnnie wystąpili gwiazdy bluesa, funku i muzyki soul. Takie nazwiska jak Cab Calloway, James Brown, John Lee Hooker, Aretha Franklin oraz Ray Charles muszą być znane osobie, która uważa, że zna się na muzyce. Film okazał się wspaniałym sukcesem artystycznym jak i komercyjno-rozrywkowym. A jego echa (jak wiadać) nie ustają do dziś.

The Blues Brothers w oryginalnym składzie zdążyli nagrać jeszcze kolejną wspólną płytę koncertową, Dan i John wzięli udział w jeszcze paru in-

nym filmach (między in-

nyimi Neighbours), a potem

mimo, że oboje robili filmy dla Hollywood to ich drogi nieco się rozeszły. Dlaczego napisałem, że zdążyli? Dla tych co nie wiedzą tłumaczę – John

Belushi nie żyje. Przedawkował. W jego czasach w USA normą było zażywanie różnorakich narkotyków. On nie był wyjątkiem. Uwielbiał się bawić, imprezować i rozbawiać innych. Narkotyki były jego nieodłącznym atrybutem dobrej zabawy. Pewnego razu po prostu postanowił pójść jeden krok dalej. I tak wymieszał ze sobą heroinę i kokainę po czym nastąpiło rozregulowanie układu oddechowego i w skutek tego - zgon. Nie mi sądzić czy było to dobre posunięcie czy nie, ale fakt jest taki, że ten człowiek miał olbrzymi potencjał i mógł jesz-

cze sporo zrobić w branży rozrywkowej.

Po śmierci Johna stało się jasne, że to już nie będzie ta sama grupa muzyczna. Mimo to nadal kontynuowano trasy koncertowe i nagrywanie albumów. Występy wokalistów w zespole nieco się rozregulowały i przyjęto w nich system tzw gościnnego śpiewania. Jako ciekawostkę można podać fakt, że namówiono rodzzonego brata Johna Belushi'ego – Jima – do wzięcia udziału w projekcie muzycznym. Przybrał on miano "Zee" i przyznam szczerze, że jeszcze nie słyszałem jak się sprawdza w repertuarze Blues Brothers.

Potem nastąpiła próba wskrzeszenia legendy poprzez wydanie kolejnego filmu - Blues Brothers 2000. Powiem szczerze, że nie znoszę tego filmu. Gdyby nie goście muzyczni - Aretha Franklin, Erykah Badu, James Brown, BB King i Eric Clapton – film byłby nie do zniesienia. Postać Elwooda jest jakaś strasznie udziwniona – zmiany wewnętrzne po stracie "brata" mogłyby się przyczynić do negatywnego wpływu na jego psychikę, ale jednak jego gra kompletnie mnie nie przekonuje – jest strasznie sztywna i sztuczna. O reszcie obsady i scenariuszu wole się nie rozpisywać... To tylko moja subiektywna ocena.

Jednak co by się nie działo trzeba przyznać, że chłopaki zapisali się w rozrywkowo muzycznej historii na dobre. Dzięki nim między innymi zwykłym nastolatkom w przystępny sposób została przedstawiona muzyka około bluesowa oraz pewna prawda – że nie tylko ich droga prowadzi pod wiatr.



Dyskografia:

Albumy BB w oryginalnym sk³adzie:

- * Briefcase Full of Blues (1978)
- * The Blues Brothers (Music from the Soundtrack) (1980)
- * Made in America (1980)

Pozosta³e albumy:

- * The Blues Brothers Band Live in Montreux (1990)
- * Red, White, & Blues (1992)

Albumy w sk³adzie BB2000:

- * Blues Brothers and Friends (Live from Chicago's HOB) (1997)
- * Blues Brothers 2000 Original Motion Picture Soundtrack (1997)

Bootlegi:

- * The Blues Brothers - Live at the Universal Amphitheater
- * Otis, Onions And The Blues (1988)
- * Blues for You (1992)
- * Live on New Years Eve (1996)

Do ściągnięcia z www.bluesbrotherscentral.com:

* **Soul Man**

http://www.bluesbrotherscentral.com/download.php?d_id=32/soulman.avi

* **King Bee**

http://www.bluesbrotherscentral.com/download.php?d_id=1/kingbee.avi

* **Rubber Biscuit**

http://www.bluesbrotherscentral.com/download.php?d_id=64/rubberbiscuit.avi

* **Can't Turn You Loose**

http://www.bluesbrotherscentral.com/download.php?d_id=30/cantturn.avi

Blues w wikipedii:

Gatunek muzyczny wywodzący się z śpiewów Murzynów amerykańskich z południa USA, z pewnymi wpływami muzyki folk. Korzenie tego gatunku sięgają połowy XIX wieku. Blues oparty na zwykłym na trójkordowym schemacie, prosty w strukturze, otwarty jest na wręcz nieograniczone możliwości interpretacyjne i improwizacyjne. Zbliżony w swej melodyce do potocznego języka angielskiego daje też olbrzymie możliwości w improwizowaniu tekstów śpiewanych przez artystę. Początkowo blues rozwijał się jako samodzielny gatunek, wykształcając szereg regionalnych odmian. Wykonywany był zwykle na gitarze, pianinie, harmonijce lub nawet śpiewany a cappella. W latach czterdziestych schemat bluesowy został zaadaptowany przez niektórych muzyków jazzowych stając się istotnym nurtem w tej muzyce.





Długo się zastanawiałem o czym lub o kim napisać mój pierwszy artykuł i doszedłem do wniosku, że na tapetę pójdzie mój ulubieniec, czyli Ozzy Osbourne. Nie będę streszczał jego biografii, bo nie to jest moim celem. Postaram się przybliżyć jego postać i najciekawsze wyczyny tym, którzy niewiele o nim wiedzą bądź ich wiedza płynie z programu „Rodzina Osbournów” z MTV.

Od początku swojej kariery Ozzy był wariatem, oczywiście w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Starał się za wszelką cenę rozbawić publiczność i przykuć uwagę do swojej osoby. Już jako młody chłopak, kiedy Black Sabbath grało ludziom „do kotleta” w podrzędnych knajpach, pomalował się cały na fioletowo, aby ludzie zwrócili na niego uwagę. Ozzy postanowił odejść od stereotypów i na każdym występie wciągnąć ludzi w aktywną zabawę. Wizja przyjscia na koncert stania na baczność podczas występu i spokojnego pójścia do domu była dla niego straszna. Kiedy rozpoczął solową karierę, każda trasa koncertowa, to nowy zestaw pomysłów jak rozbawić ludzi i zachęcić ich do wspólnej zabawy. Podczas jednej z tras obrzucał ludzi surowym mię-

sem. Na pierwszy rzut oka pomysł taki sobie, ale ludziom bardzo się to spodobało i żeby nie być dłużnym wokaliście publiczność sama zaczęła przynosić stosy mięsa i obrzucać Ozzy’ego. Pewien jegomość na któryś koncert przyniósł nawet całą głowę krowy. Oczywiście „rekwizyt” został zarekwirowany przez ochronę. Podczas innej trasy Ozzy wykonywał egzekucje na karle. W trakcie każdego występu Ozzy wieszał biednego karła, było to bardzo widowiskowe i wyglądało bardzo realnie. Kolejny pomysł mistrza został przyjęty bardzo entuzjastycznie przez publiczność. Początek solowej kariery przebiegał dość burzliwie i każdy nowy pomysł budził sprzeciw władz miast, w których występował. Druga połowa lat osiemdziesiątych i początek dziewięćdziesiątych to

OZZY

Ozzy



już tylko oblewanie ludzi wodą najpierw z wiader, których nie brakowało na żadnym występie, a później z armatki wodnej. Lecz pomysły koncertowe to nie wszystko, co Ozzy miał do zaoferowania. Jego kariera to także liczne skandale. Czasem zamierzone a czasem wynikające z głupoty i pijaństwa. Podczas wizyty w firmie fonograficznej, w której Ozzy starał się o kontrakt, chciał czymś zaszokować gości, naturalnie w pozytywny sposób. Żona wymyśliła, aby Ozzy podczas przyjęcia wypuścił z kieszeni marynarki kilka gołębi. Nasz bohater tak też uczynił. Goście oderwali się od jedzenia i byli zachwyceni „pokazem”. Jednak jeden gołąb został w kieszeni z budynku i dożyłotni zakaz wstępu. Natomiast ku zdziwieniu wszystkich Ozzy dostał ten kontrakt. Podczas jednego z kon-



certów na scenę spadł nietoperz Ozzy myśląc, że to plastikowa zabawka postanowił odgryźć mu głowę. Z początku nietoperz był oślepiiony światłami i pozostawał w bezruchu lecz gdy nasz bohater odgryzł główkę nietoperz zaczął się strasznie rzucać po scenie. Cały ten incydent sprawił, że wszyscy obrońcy praw zwierząt zaczęli prześladować Ozzy'ego. On sam natomiast tłumaczył się że gdyby wiedział że to żywe zwierze nigdy by tego nie zrobił. Tak naprawdę życiorys naszego bohatera to nie tylko skandale i wygłupy. Ozzy to całkiem miły i fajny facet przykładem tych słów mogą być różnego typu akcje charytatywne w których Ozzy bierze udział. Już 1986 roku Ozzy dał temu dowód grając kilka utworów podczas koncertu „Live Aid” na rzecz biednych dzieci w Afryce. Może i nie było by w tym nic nadzwyczajnego, ale Ozzy postanowił zagrać wraz ze swoim dawnym zespołem. Będąc bardzo skłóconym z gitarzystą Tony’em Iommi’em postanowił odstawić właśnie na bok i zachęcić jak największą ilość fanów na przybycie. Był to pierwszy koncert Black Sabbath w oryginalnym składzie od 6 lat. Kolejnym całkiem fajnym pomysłem Ozzy’ego jest pomoc młodym zespołom i ułatwienie im drogi do kariery. W 1996 roku Ozzy zapoczątkował coroczne letnie festiwale noszące nazwę Ozzfest’ów. Wiele młodych zespołów może się tam pokazać i stawiać pierwsze kroki na scenie. Dobrym przykładem na to, że Ozzy to dobry człowiek są także teksty jego utworów. Wiele z nich mówi o zagrożeniach które mogą spotkać ludzi, Ozzy stara się przestrzegać ludzi przed zgubnym wpływem narkotyków czy alkoholu. Koniec lat osiemdziesiątych to koniec tak burzliwego życia jakie prowadził do tej pory, co nie oznacza nudnego życia. Lata dziewięćdziesiąte to bardziej stonowane pomysły, lecz nadal bardzo dobre.



Osobiscie cenie Ozzy’ego bo nigdy nie udawał kogoś kim nie jest, umiał zawsze być sobą. A ponadto jest super muzykiem, mówią chociażby o tym same teksty. Postać i twórczość Ozzy’ego jest naprawdę godna uwagi i warta bliższego poznania. Także jeśli ktoś zna go tylko z MTV i uważa, że jego największy przebój to ballada „Dreamer” to zachęcam do przyjrzenia się jego twórczości.

Autor: Ozzy



DrWiśnia

Imperium
Kwiaty
Wiśni



**DrWiśnia ! nie umiesz rysować!!!!!!
nie rób tego więcej**



- Wielki Śmieszny VibraTor z Hanoi, Poniedziałek, 02.05.2005, 17:23

Przepraszam :(już nie będę :(



- DrWiśnia



Cztery pory roku

Jak na każdy szanujący się zin przystało huczne i aktualne wydarzenia nie mogą pozostać bez komentarza. Dziś poruszę temat, od którego zapewne połowie naszej redakcji będzie "chodzić gula".

Ktoś powiedział Star Wars? Oczywiście, że tak młehhe! Ale... Nie będzie to jednak kolejna recenzja, bo tych jest już multum, ani podnieity w gwiezdno-wojennym klimacie. Jako, że mnie samego to zainteresowało to mam nadzieję, że i was też. I tak oto zapraszam was na wycieczkę po planetach gdzie od imperialnego/rebelianckiego (niepotrzebne skreślić) zwierza w III epizodzie jest gęsto. Nie jestem znawcą tematu, ale to co znalazłem na www.starwars.com i www.gwiezdne-wojny.pl może coś po niektórych zainteresować. No i w sumie może być ciekawa opinia człowieka, który niewiele ma wspólnego ze światem Georga Lucasa, a chce się w tym wszystkim połapać. Mogą być niezłe jaja. A oto czego się dowiedziałem...

Tak więc zaczynam od wizyty na oficjalnej stronie sagi Star Wars. Po cudownym, mistycznym, flashowym wprowadzeniu w końcu odnajduje to co mnie interesuje – spis lokacji, które mają miejsce w III epizodzie. Ale cóż to?? Toż ta strona spikinguje do mnie po angielsku!! Niewybaczalne! I jak oni dbają o klientelę? Jak na przeciętnego polaka znajęcego przeciętnie język angielski szybko doszukałem się poszukiwanych informacji w ojczystej gwarze za pomocą

niezawodnego Google. A oto co zwykły śmiertelnik z tego skumał (bądź nie).

Ktoś kiedyś powiedział, że zawsze należy rozpoczynać od początku. A ja mam go w nosie i zaczynam od środka... Środka galaktyki – planecie Coruscant. Z informacji zawartych na wyżej wymienionych stronach internetowych można wywnioskować, że jest ono osią lub przynajmniej zaledkiem głównego wątku fabularnego. Planeta gęsto zaludniona, wszędzie piętrzą się wieżowce/drapacze chmur. Jeśli zaczynasz kojarzyć podobny widok, a dodatkowo przychodzą ci na myśl wypełnione pojazdami latającymi, ciasne przestrzenie między budynkami (taki Blade Runner do czwartej potęgi) to wiesz dobrze o czym mówię. Mimo, że różnorakich istot multum - planeta uznana raczej za spokojną. Owszem zdarzyło się parę większych bitew, ale nie takie, które można by było porównać z natarciem terrorystycznym. Mimo to krajobraz planety uzupełnił się o jednostki patrolowe i stanowiska obronne. W końcu Coruscant był miejscem, w którym podejmowano decyzje wpływające dotkliwie na okoliczne układy, tak polityczne jak i ekonomiczne. A tam gdzie pieniądze i układy tam też korupcja i podobne plugastwo... Dlatego rada Jedi postanowiła przenieść się do odseparowanej Świątyni



Kokos





Jedi. Za ciekawostkę można wziąć fakt, iż struktury urbanistyczne dzieliły się na dwie części – dolną i górną. Na poziomie, do którego słońce już nie dochodziło żyły dziwne i szemrane istoty, które miały powód by się chować przed “światłem dziennym”. Jak wiadomo z sagi filmowej do przejęcia władzy w starej republice szykował się Palpatine. Chytry i przebiegły człowiek, który okazał się Sithem kryjącym się pod maską polityka, który niby dla wszystkich dookoła chce dobrze. Doskonałymi intrygami i manipulacjami zostaje wybrany na kanclerza Republiki. I od tamtej pory szło mu gładko. Wkrótce potem ogłosił się imperatorem, a dalej to już historia. Nareszcie wiem dlaczego Palpatine z czasem tak diametralnie zmienił wygląd na taki bardziej niecodzienny, rzekłbym nawet ala Resident

Evil. Otóż okazuje się, że pokłady ciemnej strony mocy, które w nim drzemiały, a które nieustannie pogłębiał doprowadziły do tego, że jego ciało się rozpadało, wypalało od środka. Dlatego też niezbędna była dla niego zdolność przechodzenia z jednego ciała w drugie, którą opanował na tyle, że nawet pod koniec istnienia Imperium, gdy Darth Vader unicestwił go, ten odrodził się w swojej świątyni i na nowo męczył mieszkańców galaktyki. Jedno trzeba przyznać – facet miał łeb do intryg.

Ten kto wymyślał nazewnictwo następnej planety naprawdę musiał się nieźle... ekhem... bawić podczas ich wymyślania. I tak oto zaglądamy na glob zwany Kashyyyk. Jest to miejsce o cudownym ekosystemie. Powierzchnie wypełniają ogromne i wysokie lasy. Podobnie jak to miało miejsce na Coruscant tak i tutaj “zabudowanie” dzielimy na dwa poziomy. Przy dolnej zaniedbanej przez światło słoneczne warstwie żyją różnorakie dzikie i prymitywne osobniki. Mało kto tam zagląda z cywilizowanej części planety, którą stanowią Wookies. Dla przypomnienia dodam, że najbardziej znanym Wookiem jest Chewbacca – wierny kompan Hana Solo. Z ogromnym zadziwieniem wywnioskowałem z witryn internetowych, że ta rasa jest typowo nadrzewna, bo szczerze mówiąc nie wygląda na przystosowaną do takiego trybu życia. Wookies nie są

prymitywną rasą. W trudnych czasach Imperium, owszem, wywożono ich na łagry, ale ci którzy potrafili ich docenić zauważyli, że Włochacze są świetnymi pilotami i mechanikami. Ponadto Wookies brali udział w spotkaniach rady Starej Republiki, a potem oficjalnie zostali włączeni do Nowej Republiki jako już wolny naród.

Naboo... Nie wiem czemu, ale mi się kojarzy z warszawskim, przepraszam za wyrażenie, zadupiem. Położone daleko od zgiełku i na marginesie uwagi. Tubylcy żyją tam własnym, życiem i nie nikt nikomu nie przeszkadza. Generalna różnica polega na tym, że okolice warszawy z reguły są niezbyt miłe dla oka, natomiast Naboo ma to coś co chwyta za serce. Są to na pewno niesamowite krajobrazy, na które składają się ogromne zielone równiny i czyste, głębokie oceany. Są też mokradła, ale to już nie ta bajka. :P Planetę zamieszkują generalnie dwie rasy. Dobrze znani nam Ludzie oraz Gunganie (najsławniejszy to oczywiście Jar Jar Binks). W jaki sposób żyją ci pierwsi łatwo się domyśleć. Zajmijmy się pozostałymi. Naturalnym ekosystemem Gungan zdają się być mokradła i oceany (generalnie wszędzie tam gdzie wilgotno), choć do końca nie jestem tego pewien gdyż wyczytałem, że konflikty z Ludźmi doprowadziły do tego, że Gunganie zostali zmuszeni do zakładania miast pod wodą, a zatem wcześniej musieli chować się gdzieś indziej. Ciekawostką jest fakt, iż naturalne ukształtowanie terenu podwodnego służy im jako tunele łączące odległe środowiska urbanistyczne Gungan. Zajmijmy się Ludźmi. To co chyba najistotniej-



sze to to, że w pewnym momencie (I Epizod) ta mała planetka przykuła do siebie sporą uwagę. Konflikt ekonomiczny spowodował blokadę Naboo przez Federację Handlową, w której maczał palce nasz znajomy, niedoszły jeszcze Imperator zwany Darth Sidious. By rozwiązać konflikt zjawiają się dwaj rycerze Jedi, Qui-Gon Jinn oraz Obi-Wan Kenobi. Z pozoru prosty konflikt przeradza się w natarcie robotów na Naboo. Na szczęście Jedi łącząc siły Gungan i reszty mieszkańców Naboo odpierają atak z "nie-wielką" pomocą młodego Anakina Skywalkera (późniejszego Dartha Vadera). Z małym detalem – Qui-Gon Jinn zginął z ręki mistrza podwójnego miecza świetlnego Darth Maula, który z kolei też oberwał, ale od Obi-Wana Kenbiego. :)

Ostatnim miejscem, po którym chce was oprowadzić jest

Tatooine. Miejsce legenda. To tu rozpoczęła się filmowa saga George'a Lucasa. Miejsce gdzie wychowali się Skywalkerowie oraz gdzie spotkaliśmy Obi-Wana w wieku około-emerytalnym oraz Hana Solo i jego Futrzaka (z całym szacunkiem, oczywiście). Planeta jak to bywa niedostrzeżona i niedoceniana. Pokryta piachem i skałami palona przez bezlitosne dwa słońca. Żeby jeszcze tego było mało takie typy jak Huttowie trzęsą planetą uprawiając swoje gangsterskie interesy. Przemysłowcy, łowcy nagród i takie tam typy. Uczciwi zaś pracują ciężko głównie jako rolnicy. W dodatku mieszkają w norach lub obdrapanych domostwach. Żyje im się biednie, ale godnie. No prawie... Gdyż wprowadzono tam system niewolniczy i wiele osób w paskudny sposób jest wyzyskiwanych. Ale Anakin obiecał wyzwolić ich wszystkich. Zatem czekamy Annie!

I tak oto z tą chwilą kończy mi się podwędzona licencja oprowadzacza. Mam nadzieję, że to nienajgorsze wprowadzenie do obejrzenia III Epizodu sagi Gwiezdnych Wojen. A jeśli nie to zawsze mój tekst możecie wziąć za przestrożę – nie piszcie o tym na czym się nie znacie. :P I tym błyskotliwym akcentem, żegnam się – do następnego numeru. I niech szmoc będzie z Wami!

Autor: Kokos

Kosmiczne Jaja, czyli - "musisz to zobaczyć":

* <http://tinyurl.com/bhdno>

* <http://www.storewars.org/flash/index.html>

LISTY OD CZYTELNIKÓW

DrWiśnia ! nie umiesz rysować !!!!!!! nie rób tego więcej

- Wielki Ciemieszny VibraTor z Hanoi, Poniedziałek,
02.05.2005, 17:23

Przepraszam :(już nie będę :(

- Red. n.n.r.m.a.l.n.y. DrWiśnia

Witam Drogą Redakcję!

Bardzo podoba mi się Wasze pismo, nieraz można się pośmiać, a nieraz głęboko zamyślić tak jak w przypadku ostatniego artykułu Sz. P. IronWolf'a choć może artykuł odnosił się do innego tematu, to jednak mnie nasunął się wielki problem, z którym się borykam wciąż i wciąż. Może najpierw się jakoś przedstawię mam na imię Ida i mam 13 lat mieszkam w małej wiosce Sysaki koło Lubaczowa, a moje pytanie dotyczy wiary, jestem katoliczką gorliwie praktykującą, i wiele rzeczy jak wiadomo da się z Biblii zrozumieć, a wiele nie... otóż mnie martwi sprawa "grzechu" na lekcjach religii Ksiądz opowiadał już wielokrotnie o "grzechu pierworodnym", kiedy to Ewa dała jabłko Adamowi za namową węża - szatana... hmmm ja uwielbiam jabłka i zanim Ksiądz o tym powiedział, a było to przed Komunią Świętą (więc już dość dawno) przestałam je jeść bojąc się jak bardzo już nagrzeszyłam w życiu (zjadłam już chyba z tonę jabłek!!!). Poza tym myślałam że sex (to grzech a nie jedzenie jabłek) to sprawy bardzo poważne i mogą to robić tylko dorośli (wiem dużo na te tematy w teorii oczywiście, ale to dzięki moim dojrzalszym koleżankom ze szkoły) tylko skoro Ewa dała jabłko Adamowi, to nie było sexu - Adam zjadł jabłko, a Ewa po wygnaniu z raju urodziła Kaina i Abela czyli to wina jabłek, jadła ich za dużo???? Nie wiem... nie rozumiem... Proszę o wyjaśnienie może Sz.P. IronWolf wyjaśni mi to w jakiś logiczny sposób, bo z koleżankami wstydę się rozmawiać na ten temat (poza tym jakoś unikają mojego towarzystwa - nie wiem czemu), a do Rodziców przecież nie pójde z takim pytaniem bo się wstydę. Dziękuję z góry.

Wasza sta³a czytelniczka (absynth@op.pl)

Droga Idó,

Bardzo ubolewam nad faktem, że Twój list jest nie do końca zrozumiały. przeanalizujmy zdanie po zdaniu:

ja uwielbiam jabłka i zanim Ksiądz o tym powiedział, a było to przed Komunią Świętą (więc już dość dawno) przestałam je jeść bojąc się jak bardzo już nagrzeszyłam w życiu (zjadłam już chyba z tonę jabłek!!!)

wynika z tego, że przestałaś jeść jabłka zanim Ksiądz Ci powiedział, że to grzech - więc skąd o tym się nagle dowiedziałaś? Poza tym bać się można czegoś, a nie "jak bardzo się coś zrobiło". Możesz się bać pajaka i żałować tego, jak bardzo nagrzeszyłaś.

Poza tym myślałam że sex (to grzech a nie jedzenie jabłek) to sprawy bardzo poważne i mogą to robić tylko dorośli

z tego natomiast można wywnioskować dwie rzeczy:

1. że seks to sprawa poważna i mogą to robić tylko dorośli

2. że seks to grzech a nie jedzenie jabłek.

uwaga ogólna: domyślam się, że miałaś na myśli SEKS, gdyż "sex" to angielskie słowo oznaczające mniej więcej tyle co "płeć".

Ad1. W ogólności mogą to robić osoby dojrzałe płciowo, a więc ludzie średnio od 13 roku życia. Natomiast zupełnie inaczej ma się sprawa z dojrzałością emocjonalną i uwarunkowaniami społeczno-prawnymi wedle których seks faktycznie jest domeną osób dorosłych. Przy czym należy zauważyć, że "dorosłość" w różnych krajach przyjmuje różne postacie i np. w Polsce tą magiczną barierką jest wiek lat 18, podczas gdy w niektórych krajach jest to lat 21, w innych 16, a jakby się bardzo postarać, to zapewne inne granice w jakichś krajach też by się znalazły.

Ad2. nie ulega żadnej wątpliwości, że seks to nie jest jedzenie jabłek (jak słusznie zauważyłaś), natomiast nie jest to również grzech - przynajmniej nie wg chrześcijaństwa, ani żadnej innej znanej mi religii - zresztą nie ma co ukrywać, że wyznawcy religii zakazującej seksu na pewno wymarli by w sposób naturalny na przełomie jednego 100-lecia, a wraz ze śmiercią ostatniego wyznawcy religia również by umarła.

Wszystkich chętnych zapraszamy do pisania listów na adres podtext@tlen.pl. Postaramy się by żaden nie został pominięty.

Milego pisania życzy redakcja pisma "PODtext".

tylko skoro Ewa dała jabłko Adamowi, to nie było sexu - Adam zjadł jabłko, a Ewa po wygnaniu z raju urodziła Kaina i Abła czyli to wina jabłek, jadła ich za dużo????

Nie widzę zbytnio powodu dla którego ofiarowanie Adamowi jabłka przez Ewę miało by im uniemożliwić uprawianie seksu. Można jedynie mówić o tym, że autor nic o tym nie wspomina, a biorąc poprawkę na to, że seks jest chyba największą naturalną przyjemnością człowieka, a Bóg dał Adamowi Ewę, aby się nie nudził (jak można z lektury Pisma Świętego wywnioskować - ps. też masz wrażenie, że autor Biblii był szowinistą ?), to chyba naturalne jest, że to czym biblijna para głównie się w raju zajmowała było właśnie uprawianie seksu. I bez wątpienia Ewa nie mogła również zjeść zbyt wielu jabłek (jak sugerujesz), gdyż zgodnie z przypowieścią została wyrzucana z raju po zjedzeniu pierwszego, a w ten sposób została również odcięta od źródła jabłek.

A teraz komentarz ogólny do tego, co mniej więcej udało mi się z całości Twoich wątpliwości zrozumieć. Jeśli chodzi o sam seks, to nie jest on w żaden sposób grzeszny wedle Biblii. Pismo Święte nic na ten temat nie wspomina - grzechem jest uprawianie seksu z osobą będącą małżonkiem kogoś innego (cudzołóstwo), ale nie uprawianie go w ogóle. Powiem więcej - Seks – jeśli tylko jest przejawem głębokiej więzi emocjonalnej – jest najdoskonalszym wyrazem Miłości, a „Bóg jest Miłością” jak oznajmia pismo – czyli seks jest przejawem Boga w dwojce ludzi połączonych w tym akcie w jedność ze sobą i z najwyższym stwórcą za razem.

Co do samych jabłek natomiast, to z przykrością muszę stwierdzić, że potraktowałaś tą opowieść zbyt dosłownie. Cała ta historia jest tylko symbolem, a w szczególności właśnie jabłko. Ludzie byli szczęśliwi żyjąc w niewiedzy. Spożywając „jabłko z drzewa poznania” zdobyli wiedzę która odebrała im spokój umysłów, a zarazem szczęście. Bo im więcej się wie, tym większą ma się świadomość, jak wiele jeszcze się nie wie, a świadomość przytłaczającej niewiedzy i coraz większa liczba palących pytań pozostających bez odpowiedzi potrafi bardzo skutecznie zatruć szczęśliwą wegetację.

Zastanawia mnie tylko dlaczego Adam i Ewa zaczęli odczuwać wstyd własnej nagości po spożyciu „zakazanego owocu”. Mówi się, że było to drzewo poznania dobra i zła, ale czy ludzie wiedzą, co to jest dobro i zło tak naprawdę ? mówi się, że dobro jest brakiem zła, ale czym jest zło ? dla nas ugotowanie zupy z człowieka jest złem, ale dla niektórych dzikich plemion, to taka sama normalność jak dla nas ugotowanie zupy na wołowinie, co z kolei dla Hinduśców jest grzechem śmiertelnym. Czyżby więc nie

wszyscy ludzie pochodzili od Adama i Ewy, skoro nie wszyscy postrzegają dobro i zło w ten sam sposób?

Przy tym zachowanie ludzi względem siebie jest zdecydowanie bardziej naganne niż większości zwierząt, a przecież zwierzęta nie spożyły zakazanego owocu (i nie odczuwają wstydu), a więc nie powinny również dobra od zła odróżniać – co więc sprawia, że popełniają tego zła znacznie mniej niż my ludzie, którzy doskonale wiemy, co jest dobre, a co złe ? Jak widzisz wiara pozostawia bardzo wiele pytań bez odpowiedzi i to jest właśnie to cierpienie, które przyniosło nam poznanie.

...Ale być może było warto... ?

*z wyrazami szacunku
redaktor IronWolf*

Witam szanowną redakcję!

Namiary na PODtext dostałam od koleżanki. Mogłam się kierować tylko słowami: poczytaj sobie... naprawdę fajnie zrobione. Pierwsze co pomyślałam to że kolejne nudne odgrzewane teksty o niczym. Miałam przyjemność zacząć od drugiego numeru ale ... właśnie to ale stało się dla mnie niewiarygodne. Stronka zrobiona wyśmienicie. Jest czytelna i naprawdę te kolory mnie uspokajają. Ściągnęłam drugi numer, uruchomiłam i moim oczom ukazał się jakiś owoc o przedziwnym wyglądzie. Do tej pory nie wiem co to jest ... Przeszłam przez okładkę (nareszcie bez zbędnych dodatków) poczęłam czytać kolejne strony. Pierwsze o czym pomyślałam to że: o rany naprawdę przyjemnie się to czyta. Połączenie informacji i zabawy. Kolory i ułożenie są naprawdę przemyślane.

Idąc za ciosem mam kilka pytań:

1. Doktor No wygląda znajomo... Czy macie odczynienia z siłami Star Wars?
2. Komiks jest śmieszny i czytelny.... a może być kolorowy?
3. Te zdjęcia to prawdziwe fotki redaktorów ?
4. Te listy od czytelników są śmieszne.. ale chyba nieprawdziwe. Prawda?

Przeczytałam już drugi więc zabrałam się za pierwszy. Pierwsze co się rzuciło w oczy to że wraz z numerem drugim wszystko stało się czytelniejsze i nabrało pełną formę. Trochę denerwuje mnie to że spis treści nie jest zlinkowany .. ale mogę to wybaczyć. Dodam jeszcze tylko że chętnie dowiem się jakie maile mają redaktorzy. Wysłałam ostatni numer kilku koleżankom i kolegom i zgodna większość twierdzi że podoba im się.

Czego mogę wam życzyć? To chyba proste... Życzę wam sukcesów i chciałabym abyście dalej robili to co robicie, bo to naprawdę dobra robota.

Pozdrowienia Madzia

Hej Magda!

Niby staramy się pisać o czymś mało wtórnym, ale różnie z tym bywa. Nie każdy z naszej redakcji sili się na oryginalność. Każdy ma inne podejście i póki co nie mamy, aż tyle materiałów, aby robić gruntowną selekcję - dlatego leci do PODtextu po prostu wszystko. Tak więc z tą jakością może być różnie, ale mogę zagwarantować, że staramy się wykonywać naszą robotę jak najlepiej możemy.

Stronka owszem - nam też się podoba. Jest fajna, ale trzeba popracować jeszcze nad jej funkcjonalnością, poszukać lepszego serwera. A to się wkrótce powinno zmienić... Raczej na lepsze. :P

Co do okładki to powiem ci, że ja też nie wiem czym jest ten papryko-podobny owoc. Postanowiliśmy się jednak z nim rozstać na jakiś czas na rzecz niezłych fotografii naszego kolegi Toudiego. :)

Fajnie trafiłaś z tymi siłami Star Wars. W tym numerze specjalnie dla Ciebie powstał art, który ma na celu lekkie wprowadzenie do III Epizodu. A redakcja, co najmniej w połowie, przyznaje się, że nienawidzi filmowej sagi Gwiezdných Wojen, mimo tego, że niewiele z tego, jak przyznaje, pamięta lub w ogóle nie oglądała. Pewnie jakieś schorzenie z dzieciństwa. :P

Komiks... Z tego co wiem to Dr Wiśnia próbował już swoich sił w kolorze, ale skoro pozostał przy czerni to musi coś w tym być. [naczelny mnie zjechał, że prawdziwy komiks musi być czarnobiałym, więc kredki wraz z dwoma p o k o l o r o w a n y m i obrazkami poszły do śmieci, a moja premia została w kieszeni - przyp. Red. n.n.r.m.l.n.y. DrWiśnia]

Zdjęcia niestety są prawdziwe... niestety... Niestety my tak naprawdę wyglądamy. :D Ale to tylko dowód na to, że nie boimy się ponieść odpowiedzialności i konsekwencji za nasze arty.

Ależ ta nasza rzesza czytelnicza domyślna, nie? Tak. Zgadza się. :P To była ściema. Na dobrą sprawę nikt do nas nie pisze, więc trzeba było zaimprovizować. Ale to normalny ruch marketingowy. :) A kto wie... Może wśród tych listów też jest jakaś ściema... :)

Spis treści będzie już podlinkowany w tym numerze i bardzo dziękujemy o wybaczenie. Strach pomyśleć co by się stało gdybyś nam nie wybaczyła. :D

Od tego numeru w stopce redakcyjnej powinny być już widoczne maile poszczególnych redaktorów. I tu pojawia się gorąca prośba. Drogie, napalone 12to latki... **DAJCIE MI SPOKOJ!!!** :)

Dziękujemy bardzo za promocję! Bardzo się przyda. Dlatego mogłabyś nam życzyć coraz więcej czytelników gdyż bez nich PODtext długo nie pociągnie (przynajmniej ze mną). :P

Dzięki za miły list i pozdrawiam!

Kokos

STOPKA

szefowie działów:

Doktor No (iwan_1982@wp.pl)
IronWolf (ironwolf@tlen.pl)
UszaQ (lukaszwydrych@o2.pl)
Ross (ross@aster.pl)
Dr Wiśnia (drwisnia@o2.pl)
Ozzy (ra83@o2.pl)
Kokos (kogz@epf.pl)
Toudi (toudi@z.pl)
Fox (fox@poczta.fm)

REDAKTOR NACZELNY
 Skowyt
 Wieża
 Garnizon
 Imperium
 Krypta
 Retrospekcja
 Foto
 FormOff

"PODtext" - nowo powstały miesięcznik o mało sprecyzowanych tematach? Właśnie tak możemy się określić... Nie ma tu tematów małych i wielkich. Jeśli podoba ci się nasze piśmko zapraszamy do współpracy. Pytacie jak? To proste. Należy przesłać próbki swoich tekstów na adres e-mail redakcji: podtext@tlen.pl

DODATEK SPECJALNY * DODATEK SPECJALNY * DODATEK SPECJALNY



DODATEK SPECJALNY * DODATEK SPECJALNY * DODATEK SPECJALNY

DODATEK SPECJALNY * DODATEK SPECJALNY * DODATEK SPECJALNY



DODATEK SPECJALNY * DODATEK SPECJALNY * DODATEK SPECJALNY



Fot. Toudi